



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO**  
**LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS AO MULTILINGUISMO E À SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**

**DANIELA MINEU DE OLIVEIRA**

**DING-LINGUE-DONGUE-LONGUE:**

Uma proposta de LSE para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

**BRASÍLIA**

Dezembro/2016

Daniela Mineu de Oliveira

**DING-LINGUE-DONGUE-LONGUE:**

Uma proposta de LSE para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata

BRASÍLIA

2016

DANIELA MINEU DE OLIVEIRA

**DING-LINGUE-DONGUE-LONGUE:**

Uma proposta de LSE para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

Monografia submetida à comissão examinadora identificada abaixo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e a Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Brasília, 2 de dezembro de 2016

BANCA EXAMINADORA

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata (UnB)

---

Prof. Charles Rocha Teixeira (UnB)

---

Prof. Saulo Machado Mello de Sousa (UnB)

## **AGRADECIMENTOS**

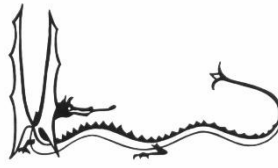
Agradeço primeiramente a minha mãe por todos esses anos dedicados a mim na nossa longa, animada e difícil caminhada. Minha guia e fiel companheira nessa jornada inesperada que é a vida. Agradeço também aos meus avós por apoiar a minha educação e, em especial meu avô que me mostrou o mundo das línguas estrangeiras e me inseriu nesse campo cheio de riqueza e diversidade.

Aos meus amigos, tanto os que estão perto quanto aos que moram longe, pelos momentos intensos de loucura e discussões acirradas nas madrugadas. Pelas festas, viagens insanas, noites inesquecíveis e brigas tolas. Pelo amor que aprendi a vivenciar com eles. Esses são responsáveis por me mostrar as diferenças, as possibilidades e dar o impulso para desvendar os caminhos futuros que são cheios de incertezas e medos.

Agradeço também a minha orientadora Helena Santiago Vigata pelo apoio prestado nesse trabalho, dicas e esclarecimento dos assuntos trabalhados. Ao Victor Melo por auxiliar na construção técnica da legendagem e pela sua paciência nos dias que tudo dava errado.

Por último, ao meu escritor favorito J. R. R. Tolkien que me mostrou o mundo mágico da literatura e da criatividade, que me inseriu no mundo dos livros e abriu um universo de possibilidades de aprender, descobrir e analisar o mundo. Deixo aqui uma das suas descrições sobre o reino dos contos de fadas do seu livro *Árvore Folha*.

O reino dos contos de fadas é amplo, profundo e alto, cheio de muitas coisas: lá se encontram todos os tipos de aves e animais; oceanos sem praias e estrelas sem conta; uma beleza que é encantamento e um perigo sempre presente; alegria e sofrimento afiados como espadas. (J. R. R Tolkien, 1964)



*Numa toca no chão vivia um hobbit. Não uma toca desagradável, suja e úmida, cheia de restos de minhocas e com cheiro de lodo; tampouco uma toca seca, vazia e arenosa, sem nada em que sentar ou o que comer: era a toca de um hobbit, e isso quer dizer conforto.*

*(J. R. R. Tolkien)*

## RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta de legenda acessível para surdos e ensurdecidos (LSE) do filme *O Hobbit: uma jornada inesperada* (2012). Inicialmente, é feito um breve estudo sobre a tradução audiovisual e se apresenta um pequeno panorama sobre a história do cinema ao longo dos anos. Para trabalhar com LSE, é importante compreender como é dada a questão educacional e linguística das pessoas com deficiência auditiva no Brasil, pois a LSE tem como público alvo essa comunidade. O *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (2016) traz parâmetros de acessibilidade para as obras audiovisuais, incluindo a modalidade LSE. A proposta de legendagem deste trabalho usou os parâmetros do guia como base para confeccionar uma LSE adequada ao modelo brasileiro. Também foi fundamental entender como funcionam os elementos da trilha sonora de um filme e refletir sobre sua tradução para a LSE.

**Palavras-chave:** *Tradução Audiovisual; Acessibilidade; Legenda para Surdos e Ensurdecidos (LSE); O Hobbit;*

## RESUMEN

Este estudio presenta una propuesta de subtítulos accesibles para sordos y personas con discapacidad auditiva (SpS) de la película *El Hobbit: un viaje inesperado* (2012). Inicialmente, se desarrolla un breve estudio sobre la traducción audiovisual y se presenta un pequeño panorama sobre la historia del cine a lo largo de los años. Para trabajar con SpS, es importante comprender cómo se da la cuestión educativa y lingüística de las personas con discapacidad auditiva en Brasil, pues los SpS tienen como público dicha comunidad. La *Guia para produções audiovisuais acessíveis* (2016) trae parámetros de accesibilidad para las obras audiovisuales e incluye la modalidad de SpS. Para la propuesta de subtitulado de este trabajo, se usaron los parámetros de la guía como base para crear unos SpS adecuados al modelo brasileño. También fue fundamental entender cómo funcionan los elementos de la banda sonora de una película y reflexionar sobre su traducción para los SpS.

**Palabras clave:** *Traducción Audiovisual; Accesibilidad; Subtítulos para Sordos (SpS); El Hobbit.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Legenda com a identificação do falante.....	21
Figura 2 – Legenda com a identificação do som.....	21
Figura 3 – Medida por tempo no Subtitle Workshop.....	34
Figura 4 – Medida por fotogramas no Subtitle Workshop.....	34
Figura 5 – Legenda em formato de retângulo.....	36
Figura 6 – Legenda em forma de pirâmide invertida com a linha de cima maior.....	36
Figura 7 – Legenda em forma de pirâmide com a linha de cima menor.....	37
Figura 8 – Redução textual total.....	43
Figura 9 – Redução textual total.....	44
Figura 10 – Exemplo de legendagem de canções.....	45
Figura 11 – Identificação do falante.....	46
Figura 12 – Identificação dos elementos sonoros.....	46
Figura 13 – Som da natureza.....	47
Figura 14 – Som causado por objeto.....	48
Figura 15 – Silêncio.....	48
Figura 16 – Música qualificada .....	48
Figura 17- Intensificação da música.....	50
Figura 18 – Suspense na música.....	50
Figura 19 – Sindarin.....	52
Figura 20 – Khuzdûl.....	53
Figura 21 – Língua Negra.....	53
Figura 22 – Ruído ambiente.....	54
Figura 23 – Ruído de efeito.....	54
Figura 24 – Ruído de sala.....	55
Figura 25 – Silêncio musical sintático.....	57
Figura 26 – Silêncio musical naturalista.....	58
Figura 27 – Silêncio musical dramático.....	58



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Relação caracteres por segundo na regra europeia.....	33
Tabela 2 – Formatos de legenda.....	35
Tabela 3 – A pontuação na legendagem.....	38
Tabela 4 - Uso da pontuação na legenda.....	39
Tabela 5 – Segmentação da legenda.....	41
Tabela 6 – Segmentação da legenda.....	42
Tabela 7 – Segmentação da legenda.....	42
Tabela 8 – Narração.....	51

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO 1: TRADUÇÃO AUDIOVISUAL.....	15
1.1. Definição de Tradução Audiovisual.....	16
1.2. Acessibilidade audiovisual.....	18
1.3. Legendagem para surdo e ensurdecidos.....	20
1.4. Dublagem.....	22
CAPÍTULO 2: CINEMA PARA AS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA.....	23
2.1. História do cinema.....	23
2.2. Trilha Sonora.....	25
CAPÍTULO 3: PARÂMETROS PARA PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS ACESSÍVEIS.....	31
3.1. Fatores Técnicos.....	31
3.2. Fatores linguísticos e tradutórios.....	40
CONCLUSÃO.....	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62

## INTRODUÇÃO

O processo de educação de pessoas surdas é uma questão delicada e que perpassa por conflitos até o hoje. A educação do Surdo teve seu processo iniciado no século XVI com o monge beneditino Pedro Ponce de León. O trabalho de Ponce de León ganha um caráter importante no que se refere às mudanças de crença em relação às capacidades de aprendizagem das pessoas surdas e, principalmente, o desenvolvimento da linguagem. Porém, a educação desenvolvida por ele se concentrava na escrita, ao estar inserido em uma sociedade em que dá valor à escrita e acreditava que o conhecimento era passado através dela. À oralidade cabia o papel de traduzir a escrita (LODI, 2005, p. 411).

No Brasil, existem muitas barreiras a serem vencidas na educação para surdos. Uma delas é a questão do bilinguismo. Não é preciso ir muito longe para notar que em nossa sociedade existe uma preferência para um tipo de bilinguismo: as línguas conhecidas como majoritárias ganham prestígio, maior atenção e incentivo. Em relação à Libras, o problema persiste, dado que é uma língua desconhecida e pouco valorizada. Como afirma Maher (2007, p. 69):

O bilinguismo português-inglês, por exemplo, é altamente incentivado no Brasil, haja visto o número impressionante de escolas dessa língua no país. Quando, no entanto, uma das línguas envolvidas é avaliada como sendo não-prestigiosa, como é o caso, por exemplo, das línguas indígenas ou de LIBRAS, o bilinguismo é quase sempre visto como um problema a ser erradicado.

A língua de sinais brasileira não é valorizada em nossa cultura, não somente no campo da educação, mas como um todo. Como afirma Lodi (2005), o ensino de Libras como primeira língua é restrito aos filhos de surdos usuários dessa língua. Além disso, raramente vemos professores que são surdos fazendo parte do ensino da língua de sinais brasileira. Um ponto positivo é que essa realidade tem mudado um pouco nos últimos anos, com o incentivo à criação de cursos de licenciatura em Libras. Inicialmente, criou-se um curso na UFSC com vários polos no Brasil. Em 2015 foi criado na UnB o curso de Licenciatura em Língua de Sinais Brasileira – Português como Segunda Língua, contado com professores surdos no corpo docente. A Libras é uma língua desconhecida até mesmo para muitos os sujeitos surdos e, como uma outra opção de língua, muitos recorrem ao português e passam a frequentar escolas que não são configuradas para a cultura deles. Existem algumas escolas especiais no

Brasil que são voltadas para a educação de pessoas surdas, contudo, os problemas persistem, dado que a inclusão de professores surdos é insignificante e a pedagogia utilizada ainda é focada nos aspectos auditivos e articulatórios (LODI, 2005). Por conseguinte, podemos concordar com Lodi em que a cultura dos não surdos é amplamente valorizada e acaba por subjugar a cultura da comunidade surda, desvalorizando a língua materna e não aceitando a língua de sinais.

Se o ensino e o reconhecimento de Libras passam por problemas de desvalorização e não reconhecimento, como a comunidade surda poderá usufruir de forma justa de experiências artísticas, entretenimento e outras formas de cultura, já que é através de uma educação de qualidade que construímos nossa própria cultura e subjetividade? Com relação ao cinema, temos a opção de melhorar o acesso para essas pessoas. Como poderia ser feita a relação entre cinema e o público surdo? Uma maneira seria a janela de Libras, que, inclusive, podemos ver em algumas propagandas do governo, por exemplo, em períodos eleitorais. A outra opção seria a legendagem LSE, que ainda é muito escassa no Brasil, inclusive, nos próprios filmes nacionais. O desenvolvimento de novas tecnologias tem colaborado para a inclusão de pessoas que possuem alguma deficiência física ou intelectual, por isso é importante que haja um incentivo para pesquisas e desenvolvimento de meios tecnológicos que possam servir de apoio para essas comunidades.

Na esfera legislativa, o Brasil já possui leis que obrigam a implementar a acessibilidade nos meios de comunicação, dando esse direito de acesso ao surdo. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei Nº 13.146 de 2015) estabelece em seu Art. 42 que as pessoas com deficiência têm direito à cultura em igualdade de oportunidades com as demais pessoas, devendo ser-lhe garantido o acesso aos filmes e demais bens culturais em formato acessível. Essa lei tem como base a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência e seu Protocolo Facultativo, ratificados pelo Congresso Nacional por meio do Decreto Legislativo Nº 186, 9 de julho de 2008.

Mais recentemente, a Instrução Normativa Nº 128 da ANCINE, de 13 de setembro de 2016, dispõe sobre “as normas gerais e critérios básicos de acessibilidade visual e auditiva a serem observados nos segmentos de distribuição e exibição cinematográfica”. Fica estabelecido que as salas de exibição comercial deverão disponibilizar aos espectadores que a solicitarem tecnologia assistiva voltada

à fruição do filme mediante dos recursos de legendagem, legendagem descritiva (ou LSE), audiodescrição e Libras. A quantidade mínima de equipamentos varia em função do tamanho do complexo, mas, em um prazo de 2 anos, todo parque exibidor deverá contar com os recursos de LSE, audiodescrição e Libras.

Sabemos que grande parte dos filmes consumidos no mundo carregam a marca hollywoodiana. Em termos linguísticos, isso significa que os filmes são traduzidos, para aqueles que não possuem inglês como língua nativa, para outras línguas. Como meio de fazer com que essas produções possam ser acessíveis para o público em geral, recorremos as modalidades de tradução audiovisual como a dublagem e a legendagem. Dessa forma, temos fácil acesso aos filmes estrangeiros, e a mídia televisiva diariamente encaixa filmes dublados na sua programação para o entretenimento da população.

Ainda que o cinema seja uma produção audiovisual muito recorrente, até este momento existem grupos sociais que não têm acesso facilitado a essas produções. Pessoas que possuem alguma deficiência sensorial, como perda ou ausência de audição ou visão, acabam não acessando a essas obras audiovisuais de maneira equitativa. Dessa forma, a tradução audiovisual vem procurando maneiras de igualar e garantir o acesso justo às experiências fílmicas para os grupos sociais que ficam quase ou totalmente impossibilitados de apreciar a sétima arte. Modalidades de tradução audiovisual como a audiodescrição para as pessoas com deficiência visual e a legenda acessível para surdos e ensurdecidos surgiram para promover o acesso a esses grupos.

Este trabalho tem como objetivo entrar no campo da acessibilidade audiovisual e propor uma legendagem para surdos e ensurdecidos do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* (2012). Visto que o filme, dirigido pelo diretor Peter Jackson, foi uma adaptação do livro *O Hobbit*, escrito por J. R. R. Tolkien em 1937, surgiu a ideia de fazer uma LSE com base no romance, com o intuito de dar um caráter literário para a legenda e imprimir nela elementos usados pelo próprio escritor. Além disso, um pequeno estudo acerca do papel da música no cinema foi feito em razão de o filme possuir uma trilha sonora muito autêntica, relacionando aspectos da própria história do universo criado por Tolkien.

A legendagem produzida para este trabalho teve como apoio os parâmetros do *Guia para produções audiovisuais acessíveis*, lançado em 2016 pela Secretaria do

Audiovisual do Ministério de Cultura, já que a LSE deve seguir normas e padrões para que os surdos tenham acesso aos filmes de forma convencional e confortável. Embora neste trabalho exista uma pequena parte destinada à dublagem, por ter sido a versão dublada o objeto da legendagem, não foi realizada nenhuma análise da dublagem feita para o filme, salvo a questão da música em algumas cenas. Em resumo, a proposta da legenda acessível para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* (2012) pretende dar acesso a uma obra de fantasia e aventura e, além disso, propor alguns elementos literários para a LSE.

## **CAPÍTULO 1: TRADUÇÃO AUDIOVISUAL**

Quando assistimos a um filme, somos colocados em frente a uma obra que possui diversos recursos e elementos separados que juntos formam um todo. Um filme não possui apenas linguagem verbal, falas e diálogos, mas também faz o uso de efeitos sonoros e linguagens visuais. Em uma simples cena, podemos observar vozes, músicas, barulhos, gestos, cenários, entre outros. Através do cinema, podemos aprender e também nos aproximar de outras formas de relações, comparar algo já vivido por nós que muitas vezes é imitado nas telas de cinema.

Com o surgimento do cinema, o mundo ganhou uma nova arte que nos traz uma certa magia. O cinema trouxe mudanças e novos rumos para nossa sociedade, e fazendo o uso dessa arte podemos rever e reviver histórias que chocaram o mundo ou mergulhar em estórias fantasiosas que antigamente só poderíamos viver nas lendas folclóricas passadas de geração em geração. Esse novo tipo de arte vem se reinventando a cada ano e ganhando novos espaços no mundo. O cinema ganhou espaço dentro dos estudos da tradução, pois, sem ela, os filmes não poderiam transpor fronteiras para chegar a públicos de outros lugares do mundo. Maciel e Branco (2016, p.42) afirmam que “as traduções são as principais responsáveis pelo sucesso do Cinema, pois sem elas o Cinema não conseguiria transpor barreiras culturais e integrar pessoas de diferentes culturas”.

Assim, é compreensível que dentro do campo da tradução exista um interesse pelo cinema e que o estudo da Tradução Audiovisual se encontre em auge nos últimos anos. Os meios audiovisuais estão em constante mudança graças à versatilidade da tecnologia. O contato com os meios tecnológicos é constante na nossa sociedade, e o emprego de novas ferramentas tecnológicas modifica nossa percepção de mundo. A tecnologia está inserida em nosso cotidiano desde o lugar de trabalho até os momentos de entretenimento; a internet, o cinema, a televisão e até mesmo o rádio fazem parte desse mecanismo tecnológico social. A nossa relação com os meios audiovisuais é de tal maneira naturalizada que talvez não percebamos os elementos que fazem parte desse sistema complexo de sons e imagens sincronizados mas, mesmo assim, fazemos o uso deles cotidianamente.

Ainda sobre a relação entre tradução e cinema, outra forma de observar sua junção é nas adaptações, muito recorrentes nos últimos anos, de livros para filmes ou

de *graphic novels* para peças teatrais. Desse modo, podemos pensar que a tradução no cinema não se restringe à dublagem e legendagem, ela perpassa por diversos meios semióticos, o que nos permite afirmar que a Tradução Intersemiótica encontra um local aqui:

A indústria cinematográfica, com suas produções fílmicas, é um exemplo apropriado de Tradução Intersemiótica, pois os filmes formam um corpus multimodal envolvendo diálogos, gestos, imagens e sons que trabalham em conjunto para construir uma narrativa de forma coerente (MACIEL e BRANCO, 2016, p. 40).

O próprio projeto dessa monografia consiste em fazer o uso da tradução audiovisual para um filme que é uma adaptação de um romance.

### 1.1. Definição de Tradução Audiovisual

A partir de uma definição simplória, podemos dizer que a tradução audiovisual (TAV), seria a tradução desses meios audiovisuais. Mas essa definição não dá conta da complexidade do fenômeno. O que é, então, a tradução audiovisual? Existem muitas definições e visões diferentes. Frederic Chaume (2004, p.15) define a tradução audiovisual como o campo da tradução que cuida dos textos audiovisuais, entendendo o texto audiovisual como “um texto que se transmite através de dois canais de comunicação, o acústico e o visual, e cujo o significado se constrói a partir da confluência e interação de diversos códigos de significação, não somente o código linguístico” [tradução nossa<sup>1</sup>]. Assim, a TAV seria para o autor:

[...] uma variedade de tradução que se caracteriza pela particularidade dos textos que constituem o objeto da transferência interlingual. Esses textos, como seu nome indica, fornecem informação (traduzível) por meio de dois canais de comunicação que transmitem significados de maneira simultânea: o canal acústico (as vibrações acústicas através das quais recebemos as palavras, a informação paralinguística, a trilha sonora e os efeitos especiais) e o canal visual (as ondas luminosas através das quais recebemos imagens, mas também cartazes ou letreiros com textos escritos, etc.). Em termos semióticos, [...] sua complexidade reside em um emaranhado sógnico que conjuga informação verbal (escrita e oral) e informação não-verbal, codificada

1 Do espanhol: “un texto que se transmite a través de dos canales de comunicación, el canal acústico y el canal visual, y cuyo significado se teje y construye a partir de la confluencia e interacción de diversos códigos de significación, no sólo el código lingüístico”.



em diversos sistemas de significação de maneira simultânea [tradução nossa<sup>2</sup>] (CHAUME, 2004, p. 30).

Outra definição interessante para a TAV é a de Yves Gambier (2004, p. 1):

A tradução audiovisual (TAV) está pertinente à abrange a tradução de mídias, que inclui também as adaptações ou edições feitas pelos jornais, revistas, comunicados de imprensa, etc. Igualmente, pode ser concebida na perspectiva da tradução de multimídia, que abrange os produtos e serviços online (Internet) e off-line (CD-ROM). Por fim, ela encontra certa analogia com tradução de HQs, de peças de teatro, de óperas, de livros ilustrados e de outros documentos que integram diferentes sistemas semióticos [tradução nossa<sup>3</sup>]. (GAMBIER, 2004, p. 1).

Essa definição nos mostra que a tradução audiovisual também pode servir para uma adaptação de uma revista ou jornal, não se limitando apenas a conteúdos multimídia.

Com base nessas duas definições apresentadas, a tradução audiovisual é um fenômeno maleável capaz de fazer o uso de diferentes linguagens e tendo como base de sua comunicação o som e a imagem. A TAV já é muito difundida no nosso cotidiano, posto que os aparatos tecnológicos já são acessíveis a uma parcela da comunidade mundial. No entanto, sabemos que grande parte das pessoas não tem acesso à internet. Segundo o relatório do Union (2015, p. 3), em uma população mundial estimada em 7,3 bilhões de pessoas, apenas 3,2 bilhões têm acesso à internet; esses dados nos mostram que menos da metade da população mundial tem acesso à internet.

2 Do espanhol: "[...] una variedad de traducción que se caracteriza por la particularidad de los textos objeto de la transferencia interlingüística. Estos textos, como su nombre indica, aportan información (traducible) a través de dos canales de comunicación que transmiten significados de manera simultánea: el canal acústico (las vibraciones acústicas a través de las cuales recibimos las palabras, la información paralingüística, la banda sonora y los efectos especiales) y el canal visual (las ondas luminosas a través de las que recibimos imágenes, pero también carteles o rótulos con textos escritos, etc.). En términos semióticos, [...] su complejidad reside en un entramado sígnico que conjuga información verbal (escrita y oral) e información no verbal, codificada según diferentes sistemas de significación de manera simultánea".

<sup>3</sup> Do francês: "La traduction audiovisuelle (TAV) relève de la traduction des médias qui inclut aussi les adaptations ou éditions faites pour les journaux, les magazines, les dépêches des agences de presse, etc. Elle peut être perçue également dans la perspective de la traduction des multimédias qui touche les produits et services en ligne (Internet) et hors ligne (CD-ROM). Enfin, elle n'est pas sans analogie avec la traduction des BD, du théâtre, de l'opéra, des livres illustrés et de tout autre document qui mêle différents systèmes sémiotiques".

## 1.2. Acessibilidade audiovisual

Nesse ponto, podemos fazer uma reflexão sobre a questão da acessibilidade. Quando pensamos nesse assunto, automaticamente somos levados a considerar as limitações do corpo. Estruturas físicas que dão suporte a um cadeirante ou cego, por exemplo, são exemplos práticos de como a acessibilidade é posta em prática no cotidiano. Entretanto, os avanços na sociedade também ampliaram o horizonte da acessibilidade; quando falamos do audiovisual podemos levar a acessibilidade para este meio. Como uma pessoa surda ou cega poderá ter acesso aos meios digitais, não somente para entretenimento, mas também para o crescimento pessoal e a amplitude da subjetividade? Díaz Cintas (2009, p. 157) nos apresenta um pouco dessa questão:

Hoje em dia, a acessibilidade implica a integração social de pessoas com deficiências, não apenas físicas, mas também sensoriais e cognitivas. E é por isso que, nesta perspectiva, poderíamos afirmar que as pessoas com deficiência auditiva e visual sofrem um maior grau de marginalização na Espanha, já que suas necessidades de integração não foram atendidas de maneira sistemática [tradução nossa<sup>4</sup>].

O comentário do autor, que se refere à falta de acessibilidade para as pessoas com deficiência visual e auditiva na Espanha, também serve para a realidade brasileira. Para entrar nesse novo horizonte que já ultrapassa questões da mobilidade corporal, podemos pensar nas mídias digitais como a televisão, cinema ou internet, por exemplo, das que fazemos uso constante, seja para o trabalho ou divertimento. Se ainda tivermos a visão rudimentar de que tais mídias digitais são simples no seu uso e que ampliam o nosso acesso à comunicação, estaremos fadados a excluir não somente pessoas que não possuem poder aquisitivo para acessá-las, mas também os sujeitos que, de alguma forma, apresentam deficiências sensoriais e intelectuais.

Adentrando esse contexto da acessibilidade atrelada à tradução audiovisual, o presente trabalho visa apresentar um modelo de legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) feito para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*. Observando as citações de Chaume e Gambier acerca do que é a tradução audiovisual e também

<sup>4</sup> Do espanhol: “Hoy día, la accesibilidad implica la integración social de personas con discapacidades no solo físicas sino también sensoriales y cognitivas. Y es por ello que, desde esta perspectiva, se podría afirmar que las personas con discapacidades auditivas y visuales han sufrido un mayor grado de marginación en España, ya que sus necesidades de integración no han sido atendidas de manera sistemática”.

da tradução intersemiótica, podemos fazer um paralelo com a criação da última trilogia dirigida pelo cineasta Peter Jackson, haja vista que essa saga cinematográfica foi criada tendo como base o livro *O Hobbit*, escrito por J. R. R. Tolkien. Em outras palavras, temos a adaptação de um livro para o cinema, criando assim maneiras de dar som e imagem para algo que, até a criação das obras fílmicas, estava apenas no campo escrito. Com o filme produzido e chegando às salas de cinemas, as pessoas têm acesso a esta adaptação; no caso das pessoas surdas, o filme precisa ser adaptado novamente para que chegue até a realidade delas.

Os filmes são produções cinematográficas feitas para públicos específicos, não é à toa que temos uma gama de gêneros cinematográficos. Não obstante, independente do público alvo de um filme, raramente eles são feitos ou pensados para o público com deficiências sensoriais. Talvez a ideia de levar a acessibilidade para as mídias digitais seja algo novo em nosso contexto social, mas é indiscutível que é necessária para que seja possível tornar a sociedade acessível para todos os cidadãos de uma maneira mais justa e igualitária. Visto que os filmes, ao menos boa parte deles, não são construídos com uma comunicação que possa ser alcançada por todas as pessoas dentro de suas diferenças, é necessário aprimorar uma solução a fim de que todos possam usufruir sem grandes dificuldades de uma obra de cunho artístico, social e cultural.

A tradução audiovisual tem um importante papel em garantir o acesso aos meios audiovisuais, como televisão, cinema, *videogames*, entre outros, para as pessoas com algum tipo de deficiência sensorial ou intelectual. Para este trabalho, abordaremos somente a questão dos filmes, mas é importante esclarecer que existem outras manifestações artísticas que precisam da atuação da tradução audiovisual para ampliar a entrada de outros grupos que não fazem parte da maioria.

Dentro das modalidades da TAV existem algumas que são mais populares, como a dublagem e a legendagem. Presentemente, temos a audiodescrição, que geralmente é feita e adequada para as com deficiência visual. É importante citar as outras modalidades da tradução audiovisual, mas não será possível uma explicação detalhada de cada uma, visto que este trabalho pretende retratar de forma sucinta a dublagem e detalhar como foi a criação de uma legenda para surdos e ensurdecidos para o filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

Alguns autores fazem divisões diferentes para enquadrar essas modalidades e provavelmente é uma discussão que se projetará por tempo indeterminado, em razão de que essa área, além de ser considerada nova, se encontra em constante desenvolvimento e expansão.

### **1.3. Legendagem para surdos e ensurdecidos**

Como explicado anteriormente, neste trabalho haverá explicações mais detalhadas sobre as modalidades de dublagem e legendagem para surdos e ensurdecidos. Dentro da legendagem pode haver algumas subdivisões. A primeira seria a confecção de legendas para ouvintes e de legendas para surdos e ensurdecidos. As legendas feitas para o público ouvinte são uma tradução de uma língua estrangeira para a língua materna de uma determinada comunidade – no nosso caso, o português do Brasil. Para este tipo de legendagem, Melo (2015, p. 10) afirma:

Nos textos em outra língua os significados estão inacessíveis para quem não a domina, sendo a tradução uma possibilidade de aproximar o espectador ao enredo fílmico. A legendagem, portanto, é a tradução de uma linguagem oral para um texto escrito ou para um texto visual. Nos filmes estrangeiros o espectador que está isolado do sentido dos diálogos tem acesso a este intermediado pela tradução.

A LSE possui algumas características específicas, como, por exemplo, a indicação de quem fala com o nome do personagem [Figura 1] ou a identificação de sons com substantivos comuns [Figura 2], no caso do Brasil.

Figura 1 – Legenda com a identificação do falante.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

Figura 2 – Legenda com a identificação do som.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada*.

A identificação dos sons é muito importante, como ilustrado na Figura 2, pois são elementos que caracterizam as cenas e fornecem muita informação sobre o enredo. Falaremos com mais detalhes sobre a importância dessas descrições sonoras.

#### 1.4. Dublagem

A dublagem é uma modalidade de tradução audiovisual muito disseminada no Brasil, pois é muito comum assistir a filmes dublados nos canais abertos de televisão e também temos a opção de assistir sessões dubladas no cinema. Segundo Guilherme Genestreti (2015), em 2014, 59% dos brasileiros assistiram a filmes dublados, contra 28% que optaram por assistir a filmes legendados. Além disso, também aponta que 57% da renda total das bilheterias no país são referentes às sessões dubladas, versus 32% das sessões legendadas. Genestreti (2005) acredita que a procura pela dublagem vem crescendo por três fatores: o aumento do cinema nos shoppings das periferias e no interior; o 3D também é um fator importante, já que a imagem em três dimensões algumas vezes atrapalha na leitura e acompanhamento da cena, motivo pelo qual as pessoas acabam optando por sessões dubladas, e; a TV aberta já faz há algum tempo uso da dublagem e, como consequência, acabou obrigando que canais pagos adquirissem versões dubladas dos filmes.

O trabalho da dublagem consiste em traduzir e substituir as falas originais. No caso de nosso filme, ele teve suas falas em inglês (língua fonte) traduzidas para o português (língua alvo). A substituição das falas originais pelas falas traduzidas é um trabalho feito por atores de dublagem que, além de emprestar suas vozes para os personagens, terminam por fazer uma interpretação com a própria voz. O trabalho da sincronia deve ser feito de maneira que as palavras ditas estejam de acordo com gesticulação dos lábios dos atores, dando a sensação de que o diálogo aconteceu na língua traduzida (DÍAZ CINTAS, 2009, p. 4).

## CAPÍTULO 2: CINEMA PARA AS PESSOAS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

A história do cinema possui seus personagens tradicionais e principais, como é o caso dos irmãos Lumière, que ficaram conhecidos por criarem os filmes *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A saída da fábrica Lumière em Lyon) e *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (A chegada do trem na estação). Esses dois filmes são considerados por alguns os primeiros filmes da história. São curta-metragens com a duração de até um minuto e as únicas cores que poderiam ser vistas nos filmes eram o preto e o branco. No filme *A invenção de Hugo Cabret* (2011), o diretor Scorsese faz uma homenagem ao cinema apresentando um pouco de sua história e reproduzindo cenas clássicas, como é o caso da reação da plateia no dia em que os irmãos Lumière apresentam o filme *A chegada do trem na estação* em 1895 no Grand Café, em Paris. Tomados por uma nova descoberta artística e completamente novatos na experiência cinematográfica, a plateia se assustou ao ver o trem chegando à estação, pois a movimentação do trem dava a impressão de que sairia da tela.

### 2.1. História do cinema

Todas as grandes invenções do mundo carregam histórias diferentes sobre o descobrimento, surgimento e o inventor, e com o cinema não seria diferente. Thomas A. Edison registrou o seu equipamento, quinetoscópio, em 1893, dois anos antes da exibição dos irmãos Lumière no Grand Café. Edison tinha uma equipe responsável por criar máquinas que eram capazes de produzir e mostrar fotografias em movimento, e é nessa parte da história que o quinetógrafo e o quinetoscópio surgem. Esses dois equipamentos tinham uma interdependência: com o quinetógrafo era possível fazer os filmetes que seriam mostrados através do quinetoscópio. O quinetoscópio dispunha de um visor que mostrava a tira de filme em *looping*, e era necessário inserir uma moeda para que o equipamento funcionasse. Em 1894, em Nova York era possível ter acesso a esses pequenos filmes em um salão que possuía mais de dez máquinas que exibiam filmes diferentes (MASCARELLO, 2006).

Outra história sobre a criação do cinema e a primeira exibição de filmes conta que, dois meses antes da mostra no Grand Café, os irmãos alemães Max e Emil Skladanowky fizeram uma exibição de quinze minutos através de um outro sistema de projeção de filmes, o bioscópio, em um teatro em Berlim. Mas são os irmãos

Lumière que recebem o título de precursores do cinema, pois eles conseguiram disseminar a invenção deles para o mundo e lucrar com a venda de filmes e câmeras. Além disso, o lugar escolhido para fazer a primeira exibição do filme *A chegada de um trem na estação* era prestigiado por possibilitar o encontro de amigos, bebedeiras e assistir apresentações de artistas. Nos Estados Unidos, os *vaudevilles* era o que correspondia aos cafés na França: um lugar para o divertimento de uma parte da classe média, onde era possível encontrar várias performances artísticas (MASCARELLO, 2006).

Outro precursor do cinema foi o mágico francês Georges Méliès, responsável por criar também, em 1902, um curta-metragem de quatorze minutos conhecido como *Le Voyage dans la Lune (Viagem à lua)*, em preto e branco. Méliès foi um dos competidores dos irmãos Lumière, e a Star Film era a produtora de Méliès responsável por produzir mais de cem filmes em um período de dezesseis anos. Porém, após a morte de Méliès, muitas de suas produções foram perdidas (MASCARELLO, 2006).

Quando falamos de cinema e, em especial, cinema mudo e sem cor, não podemos esquecer o comediante britânico Charles Chaplin, conhecido por criar o personagem de *The Tramp (O vagabundo)*. Alguns dos filmes de Chaplin eram produzidos por ele próprio, além de apresentar a própria atuação dele. A filmografia de Charles Chaplin possui mais de oitenta filmes que, além de serem comédias, apresentavam críticas significativas à sociedade e às guerras que ocorreram na época, como é o caso de seu primeiro filme falado, *The Great Dictator (O grande ditador)*.

O cinema é considerado a sétima arte do mundo, e isso pode ser explicado graças ao grande impacto que a criação do cinema causou no mundo. A história do cinema é muito vasta e continuará sendo registrada ao longo dos próximos anos, visto que os filmes têm uma relação estreita com a tecnologia e dependem dela para a inovação das obras fílmicas. Ao longo da história humana, podemos ver que os filmes foram usados não somente para o divertimento, mas também como uma ferramenta de implementação de ideologias, como foi o caso dos regimes totalitários na primeira metade do século XX. Durante os regimes totalitários da Europa, como o fascismo, nazismo, salazarismo e franquismo, o cinema foi agregado às propagandas políticas, a fim de ser usado como um instrumento para a manipulação das massas (PEREIRA, 2003, p. 102).



Dessa maneira, podemos pensar nas diversas funções que o cinema pode realizar. Para aqueles que possuem deficiência auditiva, a importância da tradução e da acessibilidade audiovisual se reflete em benefícios tais como o enriquecimento cultural, acesso as mídias televisivas e cinematográficas, auxílio no desenvolvimento cognitivo, entre outros. Pensando em um contexto linguístico, as legendas podem aumentar o interesse de alguns pelo português, sabendo que a Língua Brasileira de Sinais (Libras) é a primeira língua de muitos surdos, a língua natural que lhes permite estabelecer comunicação com os outros, e o português pode ocupar a posição de segunda língua ou língua estrangeira para essa comunidade. Em suma, uma pessoa que é surda pode ser bilíngue – ou plurilíngue –, pois ela tem o direito<sup>5</sup> de aprender a sua língua natural além da língua nacional e outras línguas adicionais.

## **2.2. Trilha sonora**

Os filmes são muito mais do que imagens; dentro de uma obra cinematográfica existe um construto semiótico constituído de vários códigos de significação que operam simultaneamente de acordo com umas regras sintáticas (CHAUME, 2004, p. 19). Podemos perceber isso quando assistimos a uma premiação de cinema, pois existem muitos prêmios que reconhecem os aspectos técnicos – por exemplo, na premiação dos Oscar temos prêmios para figurino, maquiagem, fotografia, etc. –. No caso dos aspectos sonoros, existem quatro categorias: melhor mixagem de som, melhor edição de som, melhor trilha sonora e melhor canção original. A trilha sonora e a canção original fazem parte do conjunto de sons de um filme específico, porém, a natureza desses sons é diferente dos sons ambiente.

Analisando o conjunto de sons de uma produção cinematográfica, podemos falar de sons diegéticos e não-diegéticos. Os sons diegéticos fazem parte do plano espacial em que a narração do filme está sendo desenvolvida. Os próprios diálogos são considerados sons diegéticos, e o barulho de uma tempestade, o uivo vento, um carro passando na rua ou o barulho de crianças brincando também fazem parte dos

5 A Libras foi reconhecida como meio legal de comunicação e expressão pela Lei Nº 10.436, de 24 de abril de 2002, regulamentada em 22 de dezembro de 2005 por meio do Decreto Nº 5.626. Essa regulamentação explicita que o Estado reconhece a comunidade surda brasileira, e há uma lei que garante seu uso na educação, saúde e, além disso, nas experiências culturais.

sons diegéticos. No caso oposto encontram-se os sons não diegéticos, que são aqueles sons que não fazem parte do espaço da narração. No caso das premiações de melhor canção original e trilha sonora do Oscar, cujas músicas são escritas e compostas para um determinado filme (canção original) ou são adicionadas nas cenas para melhorar a estética ou dar mais sentido àquela determinada narração (trilha sonora), são exemplos clássicos de sons não-diegéticos. Segundo Rui Jorge (2011, p. 62), a definição para os sons não-diegéticos é:

Por sons não-diegéticos entendemos todos aqueles cuja fonte não faça parte da dimensão espacial da narração. Os exemplos são vastos: música que se adiciona na pós-produção, a voz (em off) do narrador, efeitos posteriormente inseridos, etc. É claro que algumas situações podem conter algumas ambiguidades. Imagine-se o seguinte exemplo: o plano de um lago, de repente começa-se a ouvir uma banda a tocar e depois vê-se um barco a atravessar com a banda a tocar lá dentro. Trata-se de som diegético.

Atualmente, é muito difícil assistir a um filme que não possui sons diegéticos nem não-diegéticos. É claro que a estética de uma obra artística deve ser levada em consideração; no caso de *Amour*, do diretor Michael Haneke, o filme se encerra com uma cena impactante e sem qualquer trilha sonora no arranjo final do filme. Os créditos do filme aparecem na tela e ouvimos o silêncio absoluto. Dessa forma, o silêncio estabelecido pelo próprio filme apresentou uma maneira de intensificar o drama vivenciado na cena final. Essa questão de o som fazer parte de um filme já está tão arraigada em nossa cultura cinematográfica que, quando assistimos a um filme que não segue esse padrão, sofremos com uma certa estranheza.

Os filmes atuais só possuem essa característica sonora graças às diversas tentativas feitas nos primeiros filmes, sem cores e mudos, de incluir uma trilha sonora ou barulhos gerados pelo ambiente da narração. Bandas ao vivo ou narradores ficavam presentes na sala de cinema, atrás da tela para dar a impressão de que som era proveniente da tela, afim de proporcionar mais emoção ao público. Outras tentativas foram utilizadas com o propósito de incluir o som nas imagens. O Vitaphone foi uma invenção que tinha projetor e som em uma mesmo aparelho, assegurando a sincronia entre o som e a imagem, porém a sincronia não era tão exata. Depois do marco do Vitaphone, o som passou a ser gravado na parte lateral da película do filme (*sound on film*), e um aparelho chamado Movietone fazia essa gravação do som na película. A fim de criar uma sonoplastia para as obras cinematográfica, outras tentativas foram testadas, como por exemplo:

Em 1912, no Íris Theatre de Serrador, em São Paulo, utilizava-se um contra-regra para imitar os ruídos sugeridos durante os filmes “para lhes dar mais realidade”. (...) Na Bahia, Walter da Silveira comenta que o exibidor João Oliveira contratava, para o Cinema Jandaia, sonoplastas “que imitavam tempestades, mares revoltos, duelos e tiros” (COSTA, 2008, p. 72).

É comum as pessoas acharem que a trilha sonora seja só as músicas do filme, porém, não são apenas as músicas que abarcam a trilha sonora de um filme. Ela inclui desde ruídos até as músicas que são inseridas após a produção de um filme. A canção original está inserida na trilha sonora, e o silêncio também, pois os dois são recursos que são colocados ou usados nas cenas de acordo com o que está sendo apresentado nas imagens. É a temática do filme que vai definir o caráter e a construção da banda sonora, pois a junção de imagem e som deve coexistir. Para este trabalho, falaremos dos seguintes componentes da trilha sonora: voz, ruído, música e o silêncio. Esses recursos foram usados na produção do filme *O Hobbit* e, por isso, é importante explicar cada um deles.

Para aquelas pessoas que possuem a capacidade da fala, a voz é o seu elemento de expressão com o mundo. É um texto oral que tem a extrema importância de criar a nossa linha de comunicação com o exterior. Dentro do ambiente cinematográfico, a voz tem a mesma carga de importância da realidade, e na grande maioria dos filmes atuais a voz pode ser considerada o elemento mais importante da trilha sonora. Os diálogos, narrações e também o *walla* necessitam desse recurso verbal. O *walla* ou vozerio são várias vozes juntas, como o barulho de uma multidão falando em um ambiente ou uma plateia cantando em um show. De acordo com Bernardo Alves (2012, p. 92), a voz é caracterizada de duas formas dentro da trilha sonora cinematográfica:

A voz como sustentáculo da expressão verbal, qualifica a banda sonora cinematográfica como vococêntrica e verbocêntrica. No cinema, [...] o som vococêntrico favorece, evidencia e destaca a voz dos outros elementos. Já o verbocentrismo provém da necessidade das palavras serem inteligíveis para garantir a assimilação de um código. Vale destacar que os seres humanos em seu cotidiano, também agregam essas características.

Em suma, a voz vococêntrica é uma voz que não precisa de um sentido inteligível, não destaca palavras ou significados. Por outro lado, a voz verbocêntrica é uma fala com palavras que dão sentido a uma frase ou diálogo. Uma outra maneira de usar a voz no filme é a narração, a voz *off*. Dependendo do tipo de filme e da sua

proposta, a narração ganha um espaço tão importante quanto os diálogos, e a voz de uma forma geral é tão significativa que pode sofrer edições e ganhar efeitos para a aproximar do objetivo desejado, como é o caso do filme *Citizen Kane*.(JORGE, 2011, p.60)

Os ruídos são aqueles sons ou barulhos que não são considerados música ou vozes. Fora da realidade do cinema, ouvimos ruídos a todo instante, seja dentro de casa ou na rua. De acordo com Alves (2012), os ruídos podem ser divididos em três categorias: ruído de ambiente, ruído de efeito (*sound effects*) e ruído de sala (*foley*). O ruído ambiente é o som do clima, geografia ou paisagem e geralmente é ouvido quase que de maneira inconsciente. O ruído de efeito precisa de uma fonte sonora, um objeto que emita o som, como uma moto, explosão ou o tilintar de uma espada. Por último, o ruído de sala é criado em um estúdio através de programas. É colocado na pós-produção e geralmente está relacionado com os sons da movimentação dos atores, tapas, socos, o som de talheres ou os passos de alguém caminhando. Esse elemento da banda sonora ajuda na construção das cenas, deixando as ações mais realistas e até mesmo mais criativas (ALVES, 2012).

Os efeitos sonoros dos filmes devem soar de forma natural; a imagem e o som andam juntos e de forma coesa. Dessa maneira, a forma como os sons devem ser tratados e editados para a obtenção de um resultado glorioso não é uma tarefa fácil:

Há todo um trabalho de tratamento de som que é determinante para a obtenção dos resultados desejados. Trata-se do processo de edição, uma etapa cuja tarefa fundamental é o tratamento e montagem dos sons em função da estratégia narrativa do filme. À partida, começa-se por se considerar o som como uma espécie de «parceiro natural» da imagem, estando então, ao captar a imagem, a captar o próprio som. O que acontece, porém, é que as coisas não se passam assim. O som nunca é o simples parceiro natural atracado à imagem, ou seja, consequência directa dela. Na própria captação, há uma estratégia prévia envolvida: temos que saber o que captar e como vamos captar. E isso implica opções de quem filma e de quem é responsável pelo som do filme. Portanto, o próprio processo de captação é selectivo e, em face de tal, sustentado num conjunto de opções previamente definidas pelos responsáveis (JORGE, 2011, p. 62).

Uma das mais antigas e apreciadas artes do mundo é a música. Assim como o cinema, a música sofre constantes mudanças e adaptações, seja por estilo musical ou pela cultura na qual está inserida. No cinema, além das cenas, diálogos e sons que colaboram com a confecção de uma obra cinematográfica, a música tem um grande papel em adicionar elementos dramáticos nas cenas. Esse elemento sonoro em geral

faz parte do nosso contato com o mundo, e cada cultura desenvolve uma forma de criar uma música de acordo com o contexto cultural. Nos filmes não seria diferente; as músicas, além de embelezar e enfeitar as cenas, podem ser também explicativas para o desenrolar da trama. O primeiro filme a criar uma canção afim de encaixá-la na narração e torná-la como parte da composição da narrativa do filme foi *O Nascimento de uma Nação* (1915), de David Griffith (ALVES, 2012, p. 93).

A música pode se relacionar com a emoção pretendida no filme ou não. No caso do filme *O Hobbit*, algumas músicas foram compostas para o filme com temas específicos, como é o caso da música que toca nos momentos em que o Anel aparece ou quando algum elemento da cena faz referência ao Condado – por exemplo, os pensamentos nostálgicos de Bilbo.

A música é um componente dos filmes do qual hoje em dia quase ninguém prescinde. Podemos observar isso quando músicas originais são criadas para enriquecer as obras cinematográficas. Um dos mais prestigiados cineastas do mundo, Alfred Hitchcock, usou da colaboração de Bernard Herrmann para desenvolver de uma melhor maneira a composição das imagens e causar mais impacto, como é o caso da clássica cena do filme *Psicose*. A questão dos musicais levanta mais questões sobre a parceria da música com o filme. Atualmente, esse gênero é bastante popular no cinema e faz o uso da música para a própria narrativa. Existem duas categorias para os filmes musicais, *stage musical* e *integrated dance musical*. No primeiro tipo, o filme já possui uma narrativa determinada e faz uso das interpretações musicais nas cenas. Já o segundo utiliza as cenas musicais como determinação da narrativa. Independentemente do tipo da narrativa do musical, esse gênero nos mostra como o papel da música evoluiu dentro dos filmes, seja como canção original, uso de músicas já existentes encaixadas nas cenas ou a criação de um gênero que integra a música na narrativa fílmica (JORGE, 2011).

O último elemento da banda sonora apresentado nesta parte do trabalho pode parecer um pouco ambíguo: o silêncio. A questão do silêncio nos filmes é de crucial importância para dramatizar uma cena. Esse elemento é novo e é muito visto nos filmes modernos, ganhando espaço entre as falas e as músicas, ambas já utilizadas em obras mais antigas. Nos filmes de suspense, o uso do silêncio torna o ambiente da cena mais pesado e misterioso, transmitindo o próprio suspense ao espectador. No exemplo do filme *Amour*, já citado anteriormente, o peso do silêncio no filme é

carregado por uma característica diferente do suspense: o silêncio transmite o drama vivido pelos dois personagens na cena final. Alves (2012, p. 94) baseia-se em Shun (2008) para atribuir três valores ao silêncio no cinema: o *sintático*, onde o silêncio é empregado para separar dois elementos sonoros e indicar que vai acontecer uma mudança; o *naturalista*, onde ele é parte da diegese, e; o *dramático*, que é utilizado para provocar emoções como tensão, medo, angústia ou solidão, entre outras.

É incontestável que a utilização de uma banda sonora enriquece nossa experiência artística de apreciar um filme. Os sons ultrapassam nosso sentido e mexem com a imaginação, além de intensificar nossos sentimentos durante o filme e até mesmo depois. Existem músicas que marcaram essa experiência audiovisual, como é o caso da *Marcha Imperial Star Wars* (1977), de John Williams. Ao escutarmos essa música, automaticamente nos lembramos da saga de George Lucas e do vilão Darth Vader. Diálogos e monólogos também entram para a nossa memória cinematográfica, como é o caso do discurso final do filme *O Grande Ditador Charles Chaplin* (1940).

## CAPÍTULO 3: PARÂMETROS PARA PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS ACESSÍVEIS

Para que o trabalho de um tradutor de produções audiovisuais seja realizado de maneira adequada, algumas normas e padrões devem ser seguidos. No caso das legendas para os não surdos, os parâmetros básicos consistem em legendas com no máximo duas linhas e com uma velocidade de leitura que seja compatível com a velocidade de leitura do espectador médio (BRASIL, 2016, p. 42). Para a construção de uma LSE, igualmente é preciso de uma norma, um padrão que estabeleça alguns parâmetros a serem seguidos pelo legendista. Recentemente, o Ministério da Cultura do Brasil, por meio da Secretaria do Audiovisual elaborou um guia que servirá como orientação para os diretores, produtores e tradutores que vão lidar com a acessibilidade às obras audiovisuais: o *Guia para produções audiovisuais acessíveis*.

Antes de introduzir e falar dos parâmetros estabelecidos para uma LSE, o guia explicita a importância da criação de um manual. Como já é sabido, todos devem ter o direito à inclusão em todos os âmbitos da sociedade, e faz parte das políticas públicas criar maneiras de transpassar da exclusão social para a inclusão social. A Lei de Inclusão, acima mencionada, é um exemplo disso, pois garante a igualdade e o exercício da cidadania, direitos e acesso à cultura às pessoas com deficiência. Desse modo, devemos nos questionar como pessoas surdas ou cegas tem acesso à cultura por meio de obras audiovisuais. Como é possível assegurar esse direito de acessibilidade nos meios audiovisuais? O *Guia para produções audiovisuais acessíveis* nos apresenta a audiodescrição, a janela de interpretação de língua de sinais e a legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE), como forma de orientar os profissionais capacitados para esse trabalho, a fim de garantir esse direito à acessibilidade.

A quinta parte do guia (p. 31-72) é destinada a orientações para a elaboração da LSE. Os padrões técnicos, linguísticos e tradutórios apresentados devem ser trabalhados conjuntamente na produção de uma legenda.

### 3.1. Fatores técnicos

Sobre a parte técnica da LSE, o guia explica:

No que diz respeito às questões técnicas, serão discutidos aqui o número de linhas, a velocidade, o formato, a marcação (início e final

das legendas), a duração, as convenções e a posição das legendas, parâmetros característicos de qualquer tipo de legenda. Para a LSE, ainda temos as informações adicionais, que são aquelas dependentes do canal auditivo, as quais, algumas vezes, precisam ser traduzidas. Essas informações estão relacionadas à tradução de efeitos sonoros e à identificação dos falantes (BRASIL, 2016, s.n.).

Na Europa, é utilizada a “regra dos 6 segundos”, segundo a qual o espectador médio é capaz de ler e assimilar em seis segundos a informação contida em uma legenda com duas linhas cheias (máximo de 37 caracteres por linha) deve ter. Esse modelo de legendagem já é utilizado por empresas que se ocupam em fazer legendas no mundo inteiro. Conforme se explica no guia brasileiro, para assistir a um filme de maneira confortável existem três velocidades que são utilizadas nas produções audiovisuais: 145, 160 ou 180 palavras por minuto (ppm). Caso a legenda ultrapasse os 180 ppm, é necessário editar a legenda para que o espectador consiga unir legenda e imagem a fim de assistir a uma obra cinematográfica de forma agradável.

O guia apresenta uma tabela [Tabela 1] elaborada por Cintas e Remael (2007) para calcular o número de caracteres por segundo correspondentes a cada velocidade, já que há programas e empresas de legendagem que empregam como medida para estabelecer a velocidade de leitura o número de caracteres por segundo (cps). Esse é o caso do programa utilizado neste projeto, o Subtitle Workshop.



Tabela 1 – Relação caracteres por segundo na regra europeia.

145 palavras por minuto	Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres	
	01:00	16	02:00	29	
	01:04	17	02:04	32	
	01:08	18	02:08	34	
	01:12	20	02:12	36	
	01:16	23	02:16	38	
	01:20	25	02:20	40	
Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres
03:00	44	04:00	58	05:00	71
03:04	46	04:04	60	05:04	71
03:08	48	04:08	62	05:08	73
03:12	50	04:12	64	05:12	73
03:16	52	04:16	65	05:16	74
03:20	54	04:20	67	05:20	74
160 palavras por minuto	Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres	
	01:00	17	02:00	31	
	01:04	18	02:04	34	
	01:08	20	02:08	37	
	01:12	23	02:12	40	
	01:16	26	02:16	42	
	01:20	28	02:20	44	
Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres
03:00	48	04:00	63	05:00	75
03:04	50	04:04	65	05:04	75
03:08	53	04:08	67	05:08	76
03:12	56	04:12	69	05:12	76
03:16	58	04:16	71	05:16	77
03:20	60	04:20	73	05:20	77
				06:00	78
180 palavras por minuto	Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres	
	01:00	17	02:00	35	
	01:04	20	02:04	37	
	01:08	23	02:08	39	
	01:12	26	02:12	43	
	01:16	28	02:16	45	
	01:20	30	02:20	49	
Segundos: Frames	Caracteres	Segundos: frames	Caracteres	Segundos: Frames	Caracteres
03:00	53	04:00	70	05:00	78
03:04	55	04:04	73	05:04	78
03:08	57	04:08	76	05:08	78
03:12	62	04:12	76	05:12	78
03:16	65	04:16	77	05:16	78
03:20	68	04:20	77	05:20	78
				06:00	78

Fonte: BRASIL, 2016.

No entanto, ainda há um fator que complica a interpretação da tabela, pois ela foi elaborada com uma unidade de medida diferente daquela usada no Subtitle Workshop: enquanto a tabela indica os tempos no formato hora: minuto: segundo: frames (00:00:00:00), o Subtitle Workshop emprega o formato hora: minuto: segundo: milissegundos (00:00:00:000) quando está configurado no modo “Time” e, se for escolhido o modo “Frames”, aparece um valor absoluto do número de fotogramas. Assim, uma legenda de 2,910 segundos (Figura 3) terá duração equivalente de 78 fotogramas (Figura 4).

Figura 3 – Medida por tempo no Subtitle Workshop.

Num	Pause	Show	Hide	Dur...	Text
48	1,279	00:03:39,717	00:03:42,960	3,243	<i>Chegaram a cavar bem fundo/descendo pela a escuridão. </i>
49	0,699	00:03:43,659	00:03:46,569	2,910	<i>E foi lá/que eles encontraram. </i>
50	2,637	00:03:49,206	00:03:51,907	2,701	[Coro feminino]
51	0,500	00:03:52,407	00:03:54,516	2,109	<i>O Coração da Montanha. </i>
52	1,727	00:03:56,243	00:03:58,390	2,147	<i>A Pedra Arken. </i>
53	1,236	00:03:59,626	00:04:02,455	2,829	<i>Thor a chamou de a Joia do Rei. </i>
54	0,001	00:04:02,456	00:04:04,076	1,620	<i>Ele viu como um sinal. </i>
55	0,001	00:04:04,077	00:04:07,269	3,192	<i>Um sinal de que seu direito/de governar era divino. </i>

Show:	Hide:	<b>B</b>	<i>I</i>	<u>U</u>	Text (26/26=52 characters):
00:03:39,717	00:03:42,960				<i>Chegaram a cavar bem fundo
Pause:	Duration:				descendo pela a escuridão.</i>
00:00:01,279	00:00:03,243				

Fonte: captura de tela do programa.

Figura 4 – Medida por fotogramas no Subtitle Workshop.

Num	Pause	Show	Hide	Dur...	Text
48	31	5268	5346	78	<i>Chegaram a cavar bem fundo/descendo pela a escuridão. </i>
49	17	5362	5432	70	<i>E foi lá/que eles encontraram. </i>
50	63	5495	5560	65	[Coro feminino]
51	12	5572	5623	51	<i>O Coração da Montanha. </i>
52	41	5664	5716	51	<i>A Pedra Arken. </i>
53	30	5745	5813	68	<i>Thor a chamou de a Joia do Rei. </i>
54	0	5813	5852	39	<i>Ele viu como um sinal. </i>
55	0	5852	5929	77	<i>Um sinal de que seu direito/de governar era divino. </i>

Show:	Hide:	<b>B</b>	<i>I</i>	<u>U</u>	Text (26/26=52 characters):
5268	5346				<i>Chegaram a cavar bem fundo
Pause:	Duration:				descendo pela a escuridão.</i>
31	78				

Fonte: captura de tela do programa.

De acordo com o guia (2016, p. 50), “as legendas devem ter seus conteúdos linguísticos reduzidos para se ajustarem às velocidades de 145, 160 e 180ppm, que correspondem respectivamente à 14-15, 16, e 17-18cps”. Os padrões utilizados para a LSE do filme *O Hobbit foram* foi o correspondente a uma velocidade de leitura de 180 palavras por minuto, seguindo a orientação do guia de empregar uma velocidade mais alta com uma boa segmentação das legendas (BRASIL, 2016),

O formato da legendagem também é importante para manter o conforto da leitura. As frases podem ser mantidas nas legendas de três formas: retângulo, pirâmide invertida com a linha de cima maior ou em forma de pirâmide com a linha de cima menor. No formato retangular, é apresentada a mesma quantidade de caracteres para cada linha, e nos formatos piramidais o número de caracteres pode ser maior na linha de cima – pirâmide invertida – ou com a linha de cima menor, como no quadro seguinte:

Tabela 2 – Formatos de legenda.

<b>Formato</b>	<b>Legendas</b>
Em forma de retângulo	O guardinha me parou por causa de uma bobagem da placa que caiu!
Em forma de pirâmide invertida com a linha de cima maior	Um tutuzinho de feijão, um lombinho.
Em forma de pirâmide com a linha de cima menor	[Deolinda] já imaginava, por isso fiz o tutuzinho logo hoje.

Fonte: BRASIL, 2016.

Nas figuras 5, 6 e 7 é possível ver como ficam as três distribuições no filme:

Figura 5 - Legenda em formato de retângulo.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Figura 6 – Legenda em forma de pirâmide invertida com a linha de cima maior.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Figura 7 – Legenda em forma de pirâmide com a linha de cima menor.



Fonte: Captura de tela do filme O Hobbit: Uma Jornada Inesperada.

Qualquer texto escrito faz o uso de regras gramaticais na sua construção, e com a legenda não seria diferente. O interessante da LSE é que ela possui características próprias, como o uso de alguns sinais de pontuação de uma forma diferente da que vemos em textos padrões. Por exemplo, no discurso escrito usamos a vírgula para indicar um aposto ou uma pausa, porém, o guia recomenda que na LSE ela só deve ser usada dentro de uma frase que está na mesma legenda, e seu uso se faz desnecessário entre uma legenda e outra, uma vez que, ainda segundo o guia, a mudança de legendas já indica pausa. Outros exemplos podem ser observados na Tabela 3.



Tabela 3 – A pontuação na legendagem.

Sinal de Pontuação	Texto Escrito Convencional	Legendagem	Exemplo
Vírgula	Indica pausa ou aposto	Uso igual, se a vírgula vier dentro da mesma legenda. (Ex.1) Entre legendas, ela é desnecessária, porque a transição de uma legenda para outra já indica pausa. (Ex.2)	Ex. 1 Em todo caso, vou te mandar um outro artigo.  Ex. 2 Nossa, já foi complicado pra gente que estava ali perto  imagino pra você.
Ponto final	Indica fim de pensamento.	Indica que não há continuação na legenda.	Ex. 3 Não terá equipamento pra todos.
Dois pontos	Introduz ou anuncia algo.	Uso igual.	Ex. 4 Ficamos com as mãos na cabeça, pensando: "para aonde vou?".
Aspas	Reproduz as exatas palavras de alguém.	Uso Igual.	Ex. 5 Ele disse: "quer vender?" Eu disse não.
Exclamação	Dá ênfase para indicar raiva, ironia, surpresa, alegria ou desgosto.	Deve ser usado somente se for extremamente necessário para que a pontuação não perca a força. Na maioria das vezes, as imagens já dão o efeito emotivo.	Ex. 6 Se devolver, o Ruço não me deixa com ele!
Interrogação	Sinaliza uma pergunta.	Uso igual	Ex. 7 Será que estão tentando adivinhar o que sentimos?
Travessão	Indica diálogo.	Sinaliza que duas pessoas estão falando na mesma legenda. Ao contrário do texto escrito convencional, a próxima palavra encosta na pontuação, porque o espaço conta como um caráter.	Ex. 8 -Eu não consigo movê-la. -Aguente firme, pelo amor de Deus!
Três pontos	Pensamento inconcluso.	Geralmente, só se usa para indicar hesitação	Ex. 9 Eu ... Eu não sei.

Fonte: Naves et al, 2016, p. 37

O uso de letras em maiúsculas e palavras ou frases inteiras em itálico também se manifestam com um uso diferente na legendagem. O título do filme deve aparecer na legenda com letras maiúsculas. No caso de vozes que têm sua origem em uma fonte como celular, interfone, computador ou televisão, as legendas correspondentes à fala devem aparecer todas em itálico. Outro uso do itálico nas legendas está relacionado com as letras de canções traduzidas ou nas vozes vindas dos personagens que estão fora da cena, as chamadas vozes em *off*.

Uma das principais diferenças de uma legenda padrão para uma LSE é o uso dos colchetes, pois é através dos colchetes que são colocadas as informações extras como a indicação do falante e os efeitos sonoros (BRASIL, 2016).

Ainda falando dos parâmetros técnicos e conforto para a leitura, a posição da legenda na tela é um fator crucial. Habitualmente, as legendas são posicionadas no centro da tela e na parte inferior. Essa localização ocupa menos espaço na tela, não atrapalhando as cenas e imagens e se torna mais confortável na hora de movimentar os olhos saindo da legenda para a imagem. Ainda é possível encontrar legendas posicionadas na parte de cima da tela, geralmente quando os créditos do filme estão na imagem ou quando o fundo se apresenta numa cor muito clara, atrapalhando a visualização da legenda (BRASIL, 2016).

Exemplos retirados da LSE feita para o filme *O Hobbit* (2012), serão expostos para exemplificar os parâmetros apresentados no guia, como forma de exemplificar o uso na prática e mostrar que é possível seguir os parâmetros para melhorar o acesso as obras audiovisuais. No que diz respeito à pontuação na legendagem, temos os exemplos para o uso da pontuação na legenda e as três formas de legenda:

Tabela 4 - Uso da pontuação na legenda.

Vírgula	Ex.1 <i>Até mesmo o grande Rei Élfico, Thranduil.</i>
Ponto-final	Ex.2 [Thorin] Balin, toque o alarme.
Dois-pontos	Ex.3 <i>Testemunha: Balin.</i>*
Aspas	Ex.4 <i>“Assinado por: Thorin.”</i>
Exclamação	Ex.5 [Bilbo] Estou atrasado!
Interrogação	Ex.6 [Vizinho] Aonde vai?
Travessão	Ex.8

	-[Balin] Tudo bem, jovem? -[Bilbo] Eu só...
Três pontos	Ex.9 <i>pois sua linhagem estava segura nas vidas de seu filho...</i>  <i>e seu neto.</i>

Fonte: Própria autora.

### 3.2. Fatores linguísticos e tradutórios

Além dos parâmetros técnicos apresentados, outra importante questão a ser levada em conta para a elaboração de uma legenda acessível é o fator linguístico. As questões linguísticas também devem entrar em simetria com a imagem, já que a língua faz parte da legendagem. As edições linguísticas estão relacionadas com a segmentação da fala em blocos semânticos, a redução da informação textual e a explicitação de informações sonoras, tanto aquelas relativas aos efeitos sonoros como à identificação dos falantes (BRASIL, 2016).

A segmentação da legenda nada mais é que a divisão das falas que são apresentadas nas cenas dos filmes. Essas falas podem aparecer numa mesma legenda de, no máximo, duas linhas, ou distribuídas entre diferentes legendas. Quando a segmentação da fala está dentro da mesma legenda, é preciso fazer uma quebra entre linhas respeitando os níveis sintáticos e as cargas semânticas de cada uma, e também a coesão e a coerência devem ser mantidas. Essa segmentação deve ser feita no espaço de tempo da cena respeitando a sincronia da fala e estando de acordo com as questões linguísticas. A segmentação apresentada no guia utiliza a divisão feita por Reid (1990), que distingue entre a segmentação visual, a retórica e a linguística. A segmentação visual deve estar relacionada com os cortes das cenas, a segmentação retórica precisa seguir o fluxo das falas e, por último, a segmentação linguística – a mais importante das três – refere-se à distribuição das falas em blocos, com base nas unidades semânticas e sintáticas, e deve reforçar a coesão e a coerência das legendas.

A respeito da segmentação visual, devem ser levados em consideração os



cortes entre planos. Esta segmentação tem uma relação mais próxima com a marcação da entrada e saídas das legendas do que com as regras linguísticas. Quando ocorre uma mudança de plano no filme, os espectadores a percebem de imediato e, conseqüentemente, esperam que a legenda acompanhe essa mudança.

Na segmentação retórica, o ritmo das legendas precisa respeitar o fluxo das falas. Essa segmentação é feita de acordo com a sincronia com as falas e observando as pausas dos falantes. Em relação a segmentação retórica, o guia apresenta como base os estudos de Cintas e Remael (2007):

O modo como as legendas estão segmentadas deve refletir a dinâmica dos diálogos e ajudar a reforçar surpresa, suspense, ironia, hesitação, entre outras características da língua falada. Quando um desses marcadores da língua falada é antecipado ou atrasado na legenda, pode haver uma quebra da expectativa de quem está assistindo. Se o espectador for surdo ou ensurdecido, o atraso ou antecipação de uma surpresa ou suspense pode destoar das imagens e prejudicar a experiência audiovisual, uma vez que ela não terá as informações no exato momento em que elas foram dadas. É importante, na segmentação retórica, que cada legenda só apresente nova informação no momento em que esta for dada pelo falante ou pela trilha sonora, principalmente se for alguma informação relevante para o filme, como é o caso de segredos e revelações, e das músicas de suspense.

Por último, a segmentação linguística tem um papel importante nos parâmetros da legendagem, pois também está associada com o parâmetro de velocidade e, juntos, gerenciam os demais elementos. Aqui a distribuição das falas em legendas também é feita por blocos, do mesmo modo que as segmentações apresentadas anteriormente, fazendo o uso de unidades semânticas e sintáticas e zelando pela coesão e a coerência nas legendas. A segmentação ocorre na quebra da linha de uma mesma legenda ou entre legendas diferentes. Como esta segmentação tem como base os elementos linguísticos, o nível sintático deve ser respeitado de forma satisfatória. Para exemplificar essas questões da segmentação, podemos observar as seguintes tabelas:

Tabela 5 – Segmentação da legenda.

00:02:47,260 --> 00:02:49,751	O mais poderoso dos Senhores Anões.
-------------------------------	-------------------------------------

Fonte: Própria autora.

No exemplo da Tabela 5, o número de caracteres (35) coube em apenas uma linha, sendo assim, não é necessário fazer quebra de linha. O mesmo não ocorre nos exemplos das Tabelas 6 e 7, sendo necessário e imprescindível a quebra de linha dentro de uma mesma legenda.

Tabela 6 – Segmentação da legenda.

00:02:50,888 --> 00:02:54,347	Thrór governava / com uma confiança absoluta.
-------------------------------	--

Fonte: Própria autora.

Tabela 7 – Segmentação da legenda.

00:03:39,717 --> 00:03:42,960	Chegaram a cavar bem fundo / descendo pela a escuridão.
-------------------------------	--

Fonte: Própria autora.

No caso de filmes nacionais ou dublados a legenda é feita a partir do que é falado pelos personagens. Parece ser um trabalho simples, mas, quando pensamos nas questões técnicas relacionadas às edições linguísticas, esse trabalho requer muita atenção e acuidade. Não é possível transcrever todas as falas que são ditas, dado que o tempo da legenda, o número de caracteres por linha e a velocidade de leitura devem ser levados em consideração para uma leitura fluida.

Consequentemente, é fundamental levar em conta essas três medidas para que a redução do texto seja feita da maneira correta a fim de não prejudicar a leitura, não atrapalhar a relação da imagem com a legenda e não perder informações importantes do filme. Em relação a velocidade de fala do falante, que pode ser um personagem fílmico ou um apresentador de auditório nos casos de programas televisivos, se a fala ultrapassar os 180 ppm, ajustes deverão ser feitos para que as frases caibam nas legendas com as velocidades permitidas entre 145 e 180 ppm.

Existem dois tipos de redução textual: a redução parcial ou total. A redução parcial faz o uso de condensação, reformulando de maneira precisa as palavras e/ou frases e tendo como base o texto de partida. Por outro lado, a redução total faz uso da omissão, excluindo palavras e/ou frases que são redundantes (BRASIL, 2016).

O guia traz dois exemplos relacionados à redução textual nas legendas. O primeiro exemplo, cuja a fala tem 28 caracteres que são exibidos em 1,4 segundos,

tem uma velocidade de fala de 20 caracteres por segundo (cps). Com o objetivo de ajustar a velocidade da legenda com a velocidade de leitura do expectador, é preciso fazer uma edição linguística, uma vez que essa frase ultrapassa o limite de 180 ppm e dentro de 1,4 segundos são permitidos no máximo de 20 a 26 caracteres. Uma redução de 28 caracteres para 26 pode ser feita através da condensação. Dessa forma, a frase ficaria assim: “quando *surgiu* essa menina”. A palavra “surgiu” substituiu a palavra “apareceu”, de maneira a respeitar o limite de 28 caracteres, sem perder informação ou dificultar a leitura.

No segundo exemplo, o guia (BRASIL, 2016) mostra um caso de redução total. A omissão pode ser analisada nessa frase: “Patrão mandou trazer o que a madame pediu. Posso entrar? ”. Essa fala possui 56 caracteres dentro de um tempo de 2,8 segundos, configurando uma velocidade de fala de 20 cps. No tempo de 2,8 segundos, o número de caracteres pode ser de 40 a 49 para que esteja dentro do parâmetro de 180 ppm. Sendo assim, duas propostas para essa frase seriam: “Patrão mandou o que a madame pediu. Posso entrar? ” e “Patrão mandou trazer o que a madame pediu.”. No caso da primeira proposta, o número de caracteres caiu para 49, e na segunda proposta a frase de 56 caracteres passou a ter 42 caracteres, chegando na velocidade de leitura de 145 ppm.

Para exemplificar com o filme *O Hobbit* (2012), temos as seguintes legendas:

Figura 8 – Redução textual total.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Na Figura 8, a fala original do personagem Gandalf é: “Se queremos êxito, essa situação deve ser lidada com tato”. Essa frase possui 56 caracteres e uma duração de 3,651 segundos, e foi reduzida para 38 caracteres afim de respeitar o limite de 17 cps. Nesse exemplo foi usada a redução total, omitindo palavras e deixando a frase com o mesmo valor linguístico e a mesma carga de informação. Outro exemplo que podemos analisar é na cena que se passa na despensa da casa de Bilbo (Figura 9).

Figura 9 – Redução textual total.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Nessa cena, temos um diálogo entre os irmãos anões Dwalin e Balin, e as falas foram reduzidas através da redução total. A frase original do filme é:

-[Dwalin] O que é isso?

-[Balin] Eu não sei, acho que deveria ser queijo.

Se fôssemos transcrever a frase original, ela possuiria 72 caracteres com um tempo de 2,047 segundos, não há dúvidas de que seria impossível manter a frase original devido a grande quantidade de caracteres e o pouco tempo disponível. Podemos observar que, no caso da fala de Dwalin, o artigo definido “o” foi retirado, porém o tom de dúvida continuou expresso na frase reduzida. Na fala de Balin, foi necessário reduzir sete palavras, deixando apenas a palavra queijo e o tom de dúvida envolvido no diálogo. Com essa redução total, os 72 caracteres se transformaram em 37, respeitando as configurações relacionadas à velocidade de leitura da legenda.

Outro parâmetro linguístico usado nas LSE são as informações adicionais, e eis aqui uma das diferenças mais visíveis quando comparamos uma legenda convencional com uma legenda feita para surdos e ensurdecidos. Essas informações adicionais consistem em identificar o falante e os efeitos sonoros através de colchetes. Sobre a identificação dos falantes, Ana Katarinna Nascimento afirma:

A identificação dos falantes é importante, pois muitas vezes os surdos não conseguem inferir a troca de turno de fala somente pela imagem. Além disso, a presença de dois ou mais sujeitos ao mesmo tempo em cena, também pode dificultar a identificação de quem está falando (NASCIMENTO, 2013, p. 34).

A identificação sonora, seja de música ou de barulhos provenientes das ações envolvidas nas cenas do filme, quando importantes para a narração, também deve ser explicitada. Caso o filme apresente uma música que tenha letra e seja usada como composição da história, a legenda deve exibir a letra da música em itálico (indicado entre as etiquetas <i> e </i>), com o objetivo de facilitar para o surdo que aquela legenda se refere a uma música e não a uma fala (BRASIL, 2016). No presente trabalho, as legendas correspondentes à letra de canções foram tratadas do mesmo modo que nas legendas convencionais<sup>6</sup>: sem usar pontuação final e colocando o início de cada linha em letra maiúscula, como no exemplo a seguir:

Figura 10 – Exemplo de legendagem de canções.

Num	Pause	Show	Hide	Dur...	Text
413	0,001	00:24:15,030	00:24:17,627	2,597	<i>[Kili canta] Facas cegas/Colheres dobradas! </i>
414	0,001	00:24:17,628	00:24:20,155	2,527	<i>[Filiz] Garrafas em cacos/E rolhas queimadas! </i>
415	0,001	00:24:20,156	00:24:23,621	3,465	<i>[Todos] Copos trincados/E pratos partidos! </i>
416	0,001	00:24:23,622	00:24:25,934	2,312	<i>É isso que em Bilbo/Causa gemidos! </i>
417	0,001	00:24:25,935	00:24:27,764	1,829	<i>Pise em gordura/Corte a toalha! </i>
418	0,001	00:24:27,765	00:24:29,709	1,944	<i>O leite entornado/No chão se coalha! </i>
419	0,001	00:24:29,710	00:24:33,140	3,430	<i>Sobre o tapete/Jogue os ossinhos! </i>
420	0,001	00:24:33,141	00:24:35,245	2,104	<i>Em cada porta/Há manchas de vinho! </i>

Fonte: captura de tela do Subtitle Workshop.

Em relação à identificação dos falantes e dos elementos sonoros do filme, temos as seguintes imagens como exemplos:

6 Conforme se especifica no manual de legendagem da empresa Drei Marc (MATIELO, 2011, p. 119).

Figura 11 – Identificação do falante.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Figura 12 – Identificação dos elementos sonoros.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

No que concerne à identificação dos sons e da música, o guia (BRASIL, 2016) utiliza as sete categorias de sons e as quatro categorias de música propostas por Nascimento (2013). As categorias se dividem nos sons que têm como fonte ações humanas, os sons que são causados por objetos, independentemente de ter alguém responsável pelo manuseio do objeto, os sons que são oriundos de animais, os sons que são da própria natureza (vento, chuva, trovão, etc.), os sons ficcionais – que não são provenientes da natureza ou cuja origem é impossível de detectar –, o silêncio – que pode ser a própria evidência do silêncio ou a ausência de qualquer barulho – e, por último, os sons originários de instrumentos musicais. Em relação à música, ela se divide em:

Música de fosso (não diegética): aquela que está afastada do local, do tempo e da ação em cena; música de tela (diegética): aquela que provém do local da ação, mesmo que provenha do rádio ou da televisão, ou não esteja visível em cena; música qualificada: aquela que apresenta adjetivos ou outros elementos que indiquem sua função na trama; música não qualificada: aquela que não define sua qualificação dentro do enredo (BRASIL, 2016).

No caso da LSE do filme *O Hobbit* (2012), esses elementos sonoros podem ser encontrados em algumas cenas, como nos exemplos das Figuras 13-16:

Figura 13 – Som da natureza.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.



Figura 14 – Som causado por objeto.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Figura 15 – Silêncio.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.

Figura 16 – Música qualificada.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendado.



Os elementos sonoros no filme *O Hobbit* (2012) têm uma relevância grandiosa na trama que deve ser mostrada neste trabalho, visto que as músicas que são apresentadas nas cenas foram feitas especificamente para o filme, e algumas músicas foram transportadas da trilogia *O Senhor dos Anéis* (2001, 2002 e 2003), que seguiu essa mesma lógica de canção original – músicas compostas para o filme. Nesse ponto, houve uma tentativa de qualificar algumas músicas de acordo com o enredo do filme e com o livro.

A música tema do Condado foi qualificada como música bucólica, visto que o Condado é um lugar rural e que tem costumes do campo. No caso da música tema do Anel, o adjetivo usado para qualificar a música foi “sinistro”, posto que a história por trás da criação do Um Anel é sombria e carregada de elementos negativos. A música tema dos anões foi descrita algumas vezes como esperançosa ou sentimental. A qualificação dessa música varia, pois, além da vinculação aos anões, também foi levado em consideração o teor da cena.

Outro ponto importante em relação à música tema dos anões é que ela possui letra e não aparece apenas na forma instrumental, mas também cantada. No filme, existem duas músicas com letras e ambas são cantadas. Essas músicas foram escritas pelo próprio J. R. R. Tolkien e aparecem no livro, e as letras foram mantidas na dublagem. Os dubladores optaram por não modificá-las e dublá-las da mesma forma como são apresentadas no livro. Na LSE proposta para o filme, as letras das músicas também foram mantidas, já que foi possível encaixá-las nas configurações de velocidade; era interessante manter na LSE essa aproximação do filme e da dublagem com relação ao livro. Há mais duas músicas cantadas no filme, porém não aparecem no livro, portanto apenas foi necessário fazer a transcrição e sinalizar que se trata de um canto mediante o uso dos colchetes e do itálico.

O filme apresenta muito uso de música nos elementos sonoros. Em algumas cenas é possível perceber que enquanto os diálogos e as ações dos personagens se desenrolam nas cenas há uma presença, mesmo que sutil, de alguma música no formato instrumental. Para traduzir esses movimentos musicais para a LSE foi feito um acompanhamento da música em união com as cenas. Nas cenas em que a narração fílmica ocorre antes da Companhia cair dentro da caverna dos goblins, há uma notória presença de uma música que começa e vai se intensificando ao longo da

cena e depois acaba. Essa música acompanha o desenrolar da narração, pois esse é o momento que eles percebem que estão em perigo. A intensificação da música nos mostra que houve um acompanhamento do pensamento de Bilbo de que ali havia um perigo e que ele e os anões não estavam seguros. Quando a música acaba, o elemento que colocava todos em perigo aparece e dá continuidade a história.

Figura 17- Intensificação da música.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Outro uso da música é quando um elemento novo irá surgir na história. No caso do aparecimento de Gollum, a música que antecede o seu surgimento é marcada por um suspense e vai se intensificando até o rosto do personagem entrar em cena. Esse caráter de suspense deve ser traduzido na LSE e manter o ritmo da cena para que não haja uma antecipação do elemento surpresa ou uma ruptura do suspense.

Figura 18 – Suspense na música.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Para finalizar a questão do uso da música no filme, há muita presença de coros tanto masculinos quanto femininos e às vezes uma mescla dos dois coros. Nas cenas que se desenrolam na casa dos elfos, Valfenda, é possível ouvir a presença desses coros élficos em várias cenas. As músicas instrumentais que são tocadas nos instrumentos como harpa e flauta dão um caráter de calma na cena; essa relação pode ser feita devido ao costume do povo elfo de prezar pela harmonia e bem-estar. Existe o uso de coro masculino nas cenas em que Smaug ataca a Montanha Solitária, porém, esse coro é marcado de uma maneira pesada e temerosa, visto que a segurança dos anões corre perigo com a chegada do dragão. Também podemos relacionar a característica pesada desse coro com a cultura do povo anão, criaturas que nascem da terra e fazem trabalhos pesados, manuseando metais e forjando espadas.

A voz é um dos elementos da trilha sonora que merecem destaque na obra fílmica *O Hobbit* (2012). O início do filme é marcado pela narração do próprio protagonista. Os primeiros 13 segundos de filme se passam 60 anos depois da saga de Bilbo Baggins junto à Companhia. Bilbo narra as suas aventuras enquanto as escreve no Livro Vermelho que ele mesmo entregará para seu sobrinho, Frodo. A parte da narração que descreve a chegada de Smaug tem elementos próximos aos do livro, e foi possível adaptar a LSE de acordo com a narração. No livro temos a seguinte descrição: “O primeiro sinal dele que ouvimos foi um barulho como um furacão vindo do Norte, e os pinheiros das montanhas chiando e estalando com o vento”. Na dublagem e na LSE, essa parte se apresenta assim:

Tabela 8 – Narração.

TEMPO	LEGENDA
00:05:05,112 --> 00:05:08,045	<i>Primeiro, o que ouviram/ foi um barulho</i>
00:05:08,046 --> 00:05:10,996	<i>como de um furacão/ vindo do Norte.</i>
00:05:10,997 --> 00:05:13,529	<i>Os pinheiros das montanhas/ rangeram</i>
00:05:13,530 --> 00:05:16,612	<i>e se quebraram/ com o vento quente e seco.</i>

Fonte: Própria autora

Ainda no campo da voz, o filme apresenta voz vococêntrica. Como já explicado no subcapítulo 2.2 referente à trilha sonora, a voz vococêntrica não precisa de um sentido inteligível. É possível observar que nas obras escritas por Tolkien relacionadas à Terra-Média existe a criação de línguas fictícias pelo próprio autor. Essas línguas são variadas e adaptadas às culturas das diferentes criaturas que habitam a Terra-Média. No filme *O Hobbit* (2012), o diretor Peter Jackson incluiu em muitas cenas tais línguas, o que traz um caráter curioso para o filme, visto que há uma marca das línguas élficas (Quenya e Sindarin), da língua dos anões (Khuzdûl) e a língua dos orcs (Língua Negra) criadas por Tolkien. Uma pequena curiosidade acerca das línguas élficas é que o Quenya é uma língua antiga falada apenas pelos Altos-Elfos, como Galadriel e Elrond, que aparecem no filme. O Sindarin já é uma língua comum a todos os elfos. Embora seja possível ouvir essas línguas fictícias, não é possível saber o que os usuários dessas línguas falam, o que apresenta o caráter vococêntrico no filme. Na LSE feita para o filme, temos a presença dessas línguas da seguinte forma:

Figura 19 – Sindarin.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Figura 20 – Khuzdûl.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Figura 21 – Língua Negra.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Com relação aos ruídos do filme e tendo como base as três classificações de ruídos feita por Alves (2012) ruído de ambiente, ruído de efeito (*sound effects*) e ruído de sala (*foley*) é possível encontrar na tradução da LSE essas três categorias. O ruído ambiente geralmente passa despercebido pois está relacionado com o clima e paisagem. A utilização dessas categorias ajuda na análise dos diversos barulhos que são encontrados nos filmes, sejam eles colocados na pós-produção do filme ou naturais do momento da filmagem, dessa forma é possível entender qual é a característica de um determinado som e assim aplicar na LSE.

No filme, temos uma cena que se desenrola em meio a uma tempestade forte caracterizada por muitos raios. Ainda que nessa cena os sons do ambiente não sejam discretos, eles são categorizados como ruído ambiente por se tratarem do clima.

Figura 22 – Ruído ambiente.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

O ruído de efeito precisa de uma fonte que emita o som, dessa forma para exemplificar o uso dessas categorias na LSE temos o [tilintar das moedas]. As próprias moedas ao se tocarem e ao tocarem em outros objetos produzem um som metálico.

Figura 23 – Ruído de efeito.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.



O ruído de sala é colocado na pós-produção do filme através do uso de programas nas salas de estúdio. Esses ruídos estão relacionados com os sons produzidos pelos atores como tapas ou barulho dos passos de uma caminhada. Na LSE temos a seguinte legenda para esses ruídos:

Figura 24 – Ruído de sala.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Com referência aos sons, há dois elementos peculiares na legenda deste trabalho. O filme usado é uma adaptação de uma obra literária, e na construção do filme alguns elementos do livro foram levados para a obra audiovisual – não somente diálogos, mas também as canções e até mesmo a construção de determinadas cenas que se basearam nas descrições literárias. Segundo Silva (2012, p. 181), “o cinema e a literatura se relacionam desde que o cinema percebeu que tinha um grande potencial para contar histórias”. Dessa forma, surgiu a ideia de identificar os elementos sonoros que são descritos no livro e que poderiam ser levados para a legenda acessível. Foram encontrados dois sons: o som da campainha e a batida da porta.

O som da campainha da casa de Bilbo é descrita por Tolkien no livro como: *ding-ling-dongue-longue*. Já a batida na porta ganha a descrição: *ratatá*. Já no filme o que se ouve é o som de uma campainha e o de batidas numa porta. Inclusive, os sons não seguiram a ordem do livro, visto que quem bate à porta de Bilbo é o mago Gandalf e, no filme, quem toma essa atitude é o anão, Thorin, líder da Companhia.

A respeito da questão do silêncio e tendo como base os três tipos de silêncio mencionados por Alves (2012) – o silêncio sintático, o silêncio naturalista e o silêncio dramático–, o filme não apresenta cenas com silêncios totais, visto que grande parte das cenas costumam ser acompanhadas por músicas ao fundo. Nesse sentido, podemos dizer que os momentos que são entendidos como silêncio foram construídos com os interstícios musicais. Dessa forma, na construção da LSE para o filme, para determinadas músicas marcamos o começo e o final quando seguido de uma maneira progressiva para dar lugar a outro movimento ou música. No caso dessas marcações musicais, podemos interpretar que seria um silêncio musical sintático, visto que esse tipo de silêncio é usado para separar dois elementos sonoros e indicar que irá acontecer uma mudança. Na cena em que Radagast vai para a Velha Fortaleza, há uma troca musical: a música empolgante passa por toda a cena em que os coelhos correm rapidamente para o destino pedido por Radagast e, quando a Velha Fortaleza aparece na cena seguinte, a música se torna misteriosa e termina, passando a ideia de que ninguém sabe o que Radagast encontrará nesse lugar, além de ser um lugar que carrega uma maldade no ar.



Figura 25 – Silêncio musical sintático.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando.

Seguindo esse raciocínio de um silêncio musical, o silêncio naturalista pode ser encontrado nas cenas em que aparecem batalhas e ouvimos os sons das espadas se chocando, ou nas cenas onde ouvimos o som metálico de moedas e até mesmo na cena em que o anel cai do bolso de Gollum e provoca um barulho metálico forte e pesado. Esse tipo de silêncio musical está ligado com a diegese do filme, e ajuda a salientar aqueles sons e barulhos que têm importância na narração do filme.

Em relação ao último silêncio, o dramático, pode ser encontrado nos momentos em que as cenas expressam tensão, drama ou qualquer valor sentimental. Algumas músicas que foram compostas para o filme ganham esse elemento sentimental nas cenas.

Figura 26 – Silêncio musical naturalista.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando

Figura 27 – Silêncio musical dramático.



Fonte: Captura de tela do filme *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* legendando

A proposta deste trabalho foi incorporar as descrições de Tolkien nas legendas como uma forma de aproximar a legenda do romance e usar de seus elementos literários, tal solução poderia ser enquadrada como uma forma de legendagem criativa, pois não é comum ver a transcrição de onomatopeias nas LSE, já que o que se costuma descrever é a ação vinculada a cada som – no caso, toque de campainha e batidas na porta. Como na literatura tampouco é frequente o uso de onomatopeias, optamos por adotar essa licença poética em homenagem ao livro. As descrições onomatopéicas da campainha e da batida na porta feitas por Tolkien são uma maneira de fazer com que o leitor libere a imaginação a fim de mergulhar na história e imaginar as sonoridades da estória.

A qualificação dos sons nas legendas é dividida pelo guia nas categorias já apresentadas, porém, elementos como as onomatopeias não fazem parte dessa classificação. Quando o público ouvinte escuta o barulho de uma vaca em um filme, por exemplo, esse som é identificado como “*muuuu*” e a relação do som com o animal é estabelecida de maneira automática. No caso do público surdo, o barulho da vaca é identificado através da descrição entre colchetes – [mugido de vaca] –, já que para eles não é possível acessar o som em si.

A onomatopeia é uma forma criativa que temos de imitar os sons através dos recursos que a língua dispõe. No que diz respeito ao uso desse elemento linguístico na LSE, Nascimento (2016, p. 75) afirma que o uso da onomatopeia como alternativa para a tradução de efeitos sonoros para LSE é bastante polêmico e não há um consenso sobre o assunto. Para o entendimento das onomatopeias, o surdo deve ter o conhecimento desse recurso linguístico, caso contrário, a compreensão do contexto fica incompreensível:

Entendemos também que a arbitrariedade tanto na ortografia da onomatopeia quanto no seu significado (pois, como visto, uma onomatopeia pode ser escrita de diferentes formas e corresponder a diferentes sentimentos, ruídos e ações) poderia prejudicar a compreensão do espectador surdo, que teria de se apoiar unicamente nas imagens para compreender a trama fílmica e decodificar a legenda, caso não fosse familiarizado com a linguagem das onomatopeias (NASCIMENTO, 2016, p. 90).

A LSE é feita para o público surdo e deve contar com a aprovação deles. A proposta desses dois sons onomatopéicos depende única e exclusivamente da aprovação da comunidade surda. O filme ainda não foi testado, e o resultado dessa proposta ficará para trabalhos posteriores de acordo com o que for melhor para o público surdo.

## CONCLUSÃO

Como as produções fílmicas geralmente não são feitas pensando na necessidade do público, uma forma de garantir o acesso a determinados grupos que ficam excluídos das experiências audiovisuais é através da acessibilidade audiovisual. As modalidades de tradução audiovisual visam garantir o acesso às mídias digitais através da dublagem, audiodescrição, janela de interpretação de língua de Sinais e legendagem para surdos e ensurdecidos (LSE) ,entre outros.

A LSE é uma forma de garantir o acesso às produções audiovisuais para as pessoas com deficiência auditiva. Para que esse trabalho seja feito de forma adequada, devem-se seguir os parâmetros estabelecidos de acordo com as preferências do público surdo de cada cultura. No Brasil, recentemente foi lançado o *Guia para produções audiovisuais acessíveis*, que tem como objetivo apresentar uma série de orientações para quem se propõe a tornar acessível um filme ou outro tipo de produção audiovisual. Dentro desses parâmetros existem regras que vão desde a identificação dos falantes até a descrição de sons e barulhos, que são elementos que diferenciam uma legenda para surdos e ensurdecidos de uma legenda convencional.

Compreender e a situação do surdo no Brasil e a sua educação é de extrema importância, visto que a LSE é tem como objetivo a comunidade surda. Para que o trabalho de um legendista seja feito com cautela e atenção é preciso estar por dentro do que ocorre na comunidade surda, sobretudo com a educação. Uma pequena parte do trabalho foi destinada a explicar de forma breve como se dá a educação dos surdos no Brasil como forma de contextualizar o leitor.

Neste trabalho houve um foco no que diz respeito ao papel das músicas nas produções audiovisuais, além de incrementar a dramaticidade das narrações fílmicas, dão um caráter único a determinados filmes, como é o caso do filme *O Hobbit*, cujas produções musicais foram feitas especificamente para o filme marcando não somente a obra, mas também os personagens e diálogos. O uso dos elementos sonoros nessa obra fílmica vai muito além de embelezar a cena e causar impacto, as músicas criadas para o filme tem relação com as histórias dos personagens, com os elementos enigmáticos da Terra-Média e fazem conexão com os filmes que sucedem a *O Hobbit*, como é o caso de *O Senhor dos Anéis*.

Embora não haja cenas com silêncios absolutos para este trabalho foi compreendido que as músicas preencheram os espaços que poderiam ser ocupados pelo silêncio, sendo assim, os interstícios musicais foram descritos na legenda para surdo e ensurdecido. Outro ponto é a questão das onomatopeias utilizadas para descrever o som da campainha e a batida na porta. Esses elementos não foram totalmente criativos por parte da autora deste trabalho, dado que esses elementos aparecem no livro e foram criados pelo próprio autor. Como uma forma de incrementar e deixar a LSE mais criativa, nesse sentido foi deixada uma proposta para legendas que possam ter a inserção com elementos desse caráter.

Alguns elementos que são explicados nas obras de Tolkien relacionados à Terra-Media foram incluídos na LSE, como é o caso das línguas fictícias criados por ele próprio. Algumas dessas línguas possuem sistemas complexos, mas não cabe a LSE explicar isso, mas deixar claro para o telespectador que o filme fez o uso das línguas élficas, da língua dos anões e da Língua Negra falada pelos orcs e que o telespectador surdo tem o direito de ter acesso a essa informação, caso contrário seria necessário só colocar as falas traduzidas das línguas fictícias para o português.

A banda sonora dos filmes não é responsável apenas pela parte musical, mas também pelos sons e barulhos que dão mais realidade às cenas. Na observação dos sons e na elaboração de inserir esses sons na LSE foi avaliado não somente o enredo do filme e do livro, mas foi estudado como são divididos os elementos da trilha sonora e como eles são encaixados em uma obra cinematográfica. Dessa forma, podemos perceber como essas características são passadas para nós no nosso cotidiano, através das premiações cinematográficas e as divisões técnicas de premiação para a trilha sonora. Os elementos sonoros trazem grandes impactos na experiência visual que é assistir um filme e, por isso, essas informações sonoras devem ser transmitidas aos surdos através das legendas de forma dinâmica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Bernardo Marquez. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. **Novos Olhares**, São Paulo, p. 90-95, dec. 2012. ISSN 2238-7714. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404>>. Acesso em: 09 nov. 2016. doi:<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55404>.

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. POR UM MODELO DE LEGENDAGEM PARA SURDOS NO BRASIL. **Tradução & Comunicação**, Ceará, v. 17, n. 17, p.59-78, set. 2008.

BRASIL. Decreto nº 5.626, de 22 de dezembro de 2005. Regulamenta a Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002, que dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras. Diário Oficial da União. [Online].; 2005 [cited 2013 Dezembro 17. Available from: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm#art1](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5626.htm#art1).

BRASIL. Projeto de Lei 1078/2007, de 8 de abril de 2007. Dispõe sobre a adoção de legendas em filmes nacionais e exibição de peças teatrais. Coordenação de Comissões Permanentes, Brasília, DF.

CHAUME, F. Cine y traducción. Madri : Cátedra, 2004.

CHAVES, Élide Gama. **LEGENDA PARA SURDOS NO BRASIL: UMA ANÁLISE BASEADA EM CORPUS**. 209. 52 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2009.

CHAVES, Élide Gama. **LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS: UM ESTUDO BASEADO EM CORPUS DA SEGMENTAÇÃO NAS LEGENDAS DE FILMES BRASILEIROS EM DVD**. 2012. 127 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2012.

CINTAS, J. D.; ANDERMAN, G. **New Trends in Audiovisual Translation**. Bristol, UK: Multilingual Matters, 2009.

CINTAS, J. D.; REMAEL, A. Audiovisual Translation: Subtitling. Manchester, UK, Kinderhook, N Y, UK : St. Jerome Publishing, 2007.

CINTAS, Jorge Díaz. El subtitulado y los avances tecnológicos. In: MERINO, Raquel; SANTAMARÍA, J. M.; PAJARES, Eterio. **Trasvases culturales: Literatura, cine, traducción** 4. Espanha: Universidade do País Basco, 2005. p. 155-175.

DÍAZ CINTAS, Jorge. La accesibilidad a los medios de comunicación audiovisual a través del subtitulado y de la audiodescripción. **Cooperación y Diálogo**. 2010.  
COSTA, Flávia Cesarino. PRIMEIRO CINEMA. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **HISTORIA DO CINEMA MUNDIAL**. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 1. p. 17-52.

FRANCO, Eliana P. C.; ARAÚJO, Vera Lúcia. S. Questões terminológico-conceituais no campo da tradução audiovisual (TAV). In: FROTA, Maria Paula;

GAMBIER, Yves. La traduction audiovisuelle : un genre en expansion. **Meta: Journal des traducteurs**, [s.l.], v. 49, n. 1, p.1-11, 2004. Consortium Erudit. <http://dx.doi.org/10.7202/009015ar>

GENESTRETI, Guilherme. **Pesquisa revela que 6 em 10 brasileiros preferem filmes dublados**. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2015/08/1666126-pesquisa-revela-que-6-em-10-brasileiros-preferem-filmes-dublados.shtml>>. Último acesso em: 1 nov. 2016.

JORGE, Rui Pereira. Edição de Som: algumas perspectivas. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, [S.l.], n. 2, july 2011. ISSN 1645-2585. Disponível em: <<http://revistas.ulusoфона.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2196>>. Acesso em: 09 nov. 2016.

LODI, Ana Claudia Balieiro. Plurilingüismo e surdez: uma leitura bakhtiniana da história da educação dos surdos. **Educação e Pesquisa**, Piracicaba, v. 31, n. 3, p.409-424, 2005.

MACIEL, Mariana Assis; BRANCO, Sinara de Oliveira. CINEMA E TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: AS FORMAS DE TRADUZIR PARA O CINEMA. **Revista Livre de Cinema**, Campina Grande, v. 3, n. 1, p.38-52, 2016.

MAHER, Terezinha Machado. Do casulo ao movimento: a suspensão das certezas na educação bilíngue e intercultural. In: CAVALCANTI, Marilda C.; BARTONI-MARTINS, Marcia A.P. (Orgs.). **Tradução Audiovisual (TAV)**. Número especial de Tradução em Revista, nº 11, 2011, p. 1-23. Disponível em: <<http://audiodescricao.com/site/files/2010/02/18884.pdf>>. Acesso em: 16 de out. 2012.

MASCARELLO, Fernando. História do Cinema Mundial. In: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2006. Cap. 1, p. 17-21.

MELO, Juliana Valeria de. **PERCEPÇÕES DO PÚBLICO SURDO SOBRE A ACESSIBILIDADE NO CINEMA**. 2015. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Saúde, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015

NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. As onomatopeias na legendagem para surdos e ensurdecidos do filme Asterix et Obelix: Mission Cleopatre. **Reu**, Sorocaba, v. 42, n. 1, p.69-94, 2016

NASCIMENTO, Ana Katarinna Pessoa do. **LINGUÍSTICA DE CORPUS E LEGENDAGEM PARA SURDOS E ENSURDECIDOS (LSE): UMA ANÁLISE**



BASEADA EM CORPUS DA TRADUÇÃO DE EFEITOS SONOROS NA LEGENDAGEM DE FILMES BRASILEIROS EM DVD FORTALEZA. 2013. 109 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2013.

NAVES, Sylvia Bahiense et al (Org.). **GUIA PARA PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS ACESSÍVEIS**. [s.i]: Ministério da Cultura, 2016.

PEREIRA, Wagner Pinheiro. CINEMA E PROPAGANDA POLÍTICA NO FASCISMO, NAZISMO, SALAZARISMO E FRANQUISMO. **Questões & Debates**, Curitiba, v. 38, p.101-131, 2003

REID, H. Literature on the screen: subtitle translation for public broadcasting. In: BART, W.; D'HAEN, T. (Eds.). Something understood. Studies in Anglo-Dutch literary translation. Amsterdam: Rodopi, p. 97-107, 1990.

RICARDO, Stella Maris (Org.). **Transculturalidade, linguagem e educação**. Campinas: Mercado das Letras, 2007. Cap. 3. p. 67-94

UNION, International Telecommunication; DATABASE, World Telecommunication/ict Indicators. **State of Connectivity: A Report on Global Internet Access**. 2015. Disponível em: <<https://fbnewsroomus.files.wordpress.com/2016/02/state-of-connectivity-2015-2016-02-21-final.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2016